



GAMER

JOGOS CLÁSSICOS, DIVERSÃO ETERNA



O ATARI DA ATARI... NO BRASIL

Febre nas lojas e comerciais esquisitos. Tudo sobre o auge da Atari nos anos 80

YO! NOID

25 motivos para odiá-lo e apenas dois para amá-lo

PHANTASMAGORIA

Guia turístico pelos sustos mais terríveis (e catonas)

STREET FIGHTER II

Conheça todas as versões do maior clássico dos fliperamas

A primeira revista dedicada exclusivamente aos videogames clássicos

SEGATA SANSHIRO

Entrevistamos o maior herói e garoto propaganda do Sega Saturn

CHRONO TRIGGER

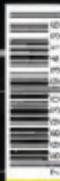
Dossiê com finais, segredos e a trama de um RPG inesquecível

THE SIMPSONS

Todos os cenários explorados, remontados e subvertidos

MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER

Os games de sucesso do Rei do POP



R\$ 14,90

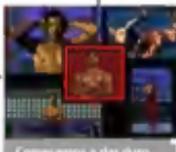


Making Off em 15 quadros

Da inspirada concepção...



Um dia desses, jogando games velhos, tivemos uma ideia: "hey! Vamos fazer uma revista retrô para ficarmos ricos e casar com a Gran Mosaferal!"



Começamos a dar duro... foi quando lembramos que tínhamos uma revista para fazer e então fomos embora da academia.



Desenvolvemos meus pontos criativos para nos conectar ao serviço. Ninguém sabia da relação antes de acabar o trabalho.



12 DAYS OF INTENSE POWER IT IS! I'VE ENDED TODAY.

E então, 12 dias depois, tudo ficou pronto.



Após um período de incessante trabalho, fizemos nosso primeiro lançamento do mês.



Devido a urgência da Torre, equipamos ligados todos os computadores da redação... isso causou um "problema de superaquecimento. Resultado: destruição completa e realinhamento do nosso trabalho.



Para evitar demissão em massa, colocamos a culpa de tudo no Homem-Aranha e voltamos ao trabalho de consciência limpa.



O nosso chefe ficou muito bravo... mas deixou para lá no dia seguinte.



Ho. A real hero doesn't quit until the job is done.

Reagamos os nossos maiores sonhos para corrigir forças para refazer todo o trabalho desde o zero.



E fomos buscar ajuda com o profissional certo para o serviço.



Algumas pessoas não acreditavam em nosso sucesso, mas um pouco de diplomacia resolveu suas opiniões.



Felizmente terminamos o nosso trabalho... de novo!



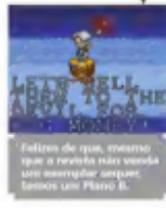
E podemos voltar para as nossas famílias.

... à dramática conclusão

Explosões nucleares à parte, seja bem-vindo à OLD!Gamer, a primeira revista nacional dedicada aos jogos clássicos. A importância do retrô nas lojas virtuais dos videogames atuais torna-se cada vez mais expressiva/lucrativa e o culto a nostalgia e ao saudosismo nunca foi tão forte quanto agora. Com isso, a OLD!Gamer (pode chamá-la de OLD!) nasceu para representar este segmento.

Aqui você terá acesso a novas reportagens sobre tudo que brilhou no passado, entrevistas inéditas com quem criou os alicerces do que sustenta as tendências atuais, perspectivas históricas sobre grandes notícias do passado que, só agora, podem ser analisadas com um todo; além de atenção as novidades relacionadas ao clássico. Aqui você encontrará pedações queridas de sua infância e juventude, tratados às vezes com seriedade, às vezes com humor; além de usar recursos gráficos e jornalísticos que não seriam possíveis nas épocas saudosas. Vamos nos divertir juntos.

Humberto Martínez
humberto@europacet.com.br



Faltava de que, mesmo que a revista não venda um exemplar sequer, fomos um Plano B.

Edição Nº 1 - Setembro de 2007

Editor e Diretor Responsável: Apolônio Rizzo
Diretor Executivo: Luis SalgueiroDiretor Editorial e Jornalista Responsável:
Anderson Araújo - RFB, 10.266
e-mail: anderson@europapnet.com.brRevisão:
Revisão de Texto: Edson Santana e Humberto Martins
Cláudio do Arco, Welby Garcia
Diagramação: Marco Souza e El Comandante e Design
Resposta de Texto: Renato
Colaboração nesta Edição: André Faria, Anselmo Horta, Erik,
Cláudio Prandini, George Wena, Felipe Dall'Aglio,
Gustavo Laranjeira, Marcos Corrêa, Nelson Alves, R.Interim: Rodrigo Menezes (coordenador), Rodrigo Barros e
Anderson MoraesPublicidade São Paulo:
E-mail: publicidade@europapnet.com.br
Diretor de Publicidade: Anderson Moraes - 11 3038-5090
Coordenador de Marketing:
Alexandre Donadei, Angélica Salgado, Cláudio Wena,
Cláudio Xavier, Hugo Pimenta e Rodrigo Sanches
Coordenador de Contato:
Leandro Wena, Mariana Roberto, Daniela Naves
Vulgo: Renato Pires - 11 3038-5090
Criação Publicitária: Rodrigo Barros
Assistente Criação Publicitária: Tânia Paula GomesPublicidade - Outras Cidades:
Recife: Marc Roberto - 51 3332-1000
Paraná: C&P Mídia - 51 3023-8238
Rio Grande do Sul: Servindo Associação - 51 3243-3176
Santa Catarina: MC Responsabilizes - 50 3213-1908
Publicidade - EUA e Canadá: Global Media - 1 855 306-0800
Fax: + 1 855 306-0800Circulação e Promoção:
José Alexandre Guimarães e Edson Roberto

Desenvolvimento do Jornal: Tânia Rizzo e Cláudio Wena

Produção e Eventos:
Aida Lima (coordenadora)

Legislação: Elio S. Vicente (Garcia) e Bruno Leite

Assessoria em Assessoria e assessoria de edição: Adriano
Campanhota, Fabiana Togni - fabiana@europapnet.com.br
Assessoria: Anselmo Horta, Juliana Boland, Lúcia Torres, Mari
Gonçalves,
Rafaela Viana, Roberta Mucchi, Tereza Bili e Vanessa Araújo
Rua M.M.D.C. nº 123 - São Paulo, SP - CEP 05510-000
Telefone São Paulo: 11 3038-5090
Telefone outros estados: 0800 5070687
Para Internet: www.europapnet.com.br
E-mail: atendimento@europapnet.com.brAdministração:
Cecília Sampaio (coordenadora), Gustavo Barbosa e Rodrigo
LencastreA Revista CD ROM Old! é uma publicação da Edição
Europeia Old!. ISSN 0108-8733. A Edição Europeia não se
responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.Distribuição Exclusiva para o Brasil:
Fornecedor: Chipmedia Distribuidora S. A. - Rua Venâncio da
Silva, 302
CEP 05763-900 - Grupo: B3

Impressão: Prof. Edson Galvão

NC - Instituto Nacional de Circulação



ANEP - Associação Nacional dos Editores de Notícias

**84 Remakes & Cia
Diversos**Lançamentos e versões
inspirados em clássicos que
nunca serão esquecidos**14 Galeria OLD! - Parte 1
Mega Man II**

Um momento da dor inimaginável

**46 O Rei dos Fiperamas
Street Fighter II**Os mais famosos até aqui com M. Bison
duplo: começa logo as lutas de SF!**90 Ai Caraninha!
The Simpsons**Cenários de ponta e ponta de
maior clássico de fiperamas
inspirado no desenho animado**26 Atari Canarinho
O Atari de Atari: Nobres!**Tudo sobre a época de ouro do
grandioso Atari em cores! Pix**34 Sega Power
Segata!!**Entrevista com o herói que inspirou a
famosa série de comédias de Sega Saturn**40 S.P.I.
Donzelas em Perigo**Dirija as garotas que passam mais tempo
atrapalhadas do que com os seus filhos**90 Qual
Lembra ou não?**Teste sua memória e
descubra a origem
de muitos e muitos**Se for o caso, reclame. Nosso objetivo é a Excelência!**Correspondência
Rua M.M.D.C. 123
CEP 05510-000 - São Paulo - SP
Fax: 011 3038-5090Redação:
Fone: 011 3038-5070
Fax: 011 3038-5036
e-mail: oldgamer@europapnet.com.brAssessoria (São Paulo):
0800-5570687 (de fora do Brasil) - Fax: 011 3038-5043
De 09h às 18h, de 09h às 18h, Sábado, de 09h às 15h
e-mail: atendimento@europapnet.com.brPublicidade:
Fone: 011 3038-5090
Fax: 011 3038-0033
e-mail: publicidade@europapnet.com.brPara entrar em contato
com a Editora EuropaFones: 11 3038-5050
São Paulo - SP

ou 0800 5570687

Especife o produto - Outras localidades

Visite nosso site:

www.europapnet.com.br

Índice

06 **O Pai dos Clássicos**
David Crane

Entrevista e o maior de Pitágoras

10 **OLD! News**
A Realidade Virtual foi Real?

Tentativas e erros da tecnologia

38 **Galeria OLD! - Parte 2**
Artes Modernas

Descubra como seria se Super Mario Bros. existisse no mundo do Street de Santos

60 **Pizza que Partiu?**
YO! Noid

Porque os jogos tem e, em mesmo tempo, a morte e a aventura de food

78 **Como Jogar**

A jogabilidade do clássico lutador de Altair. Conheça o controle, as técnicas e por fora

16 **Capa**
Moonwalker

As aventuras de James Brown do jogo de luta

58 **Galeria OLD! - Parte 3**
Artes Modernas

Conheça as surpresas, jogadas e de um próximo artista brasileiro

74 **Roteiro do Mal**
Phantasmagoria

As cenas mais violentas e a história do clássico do terror visual para PC

66 **Transcendendo Eras**
Chrono Trigger

Um clássico que não faz apenas história da história do RPG



KEN POLE DANCE MASTER

OLD! STAFF

Conheça a equipe que deu a vida pelo nascimento desta edição.



Humberto Martinez

Hoje como Sargento Baki, sua missão foi reunir uma equipe de especialistas em tecnologia



Fábio Santana

Consultor sênior de história dos videogames, de gramática e de coisas que poucos humanos conhecem



Amer Houchaimi

Indivisivelmente conhecido do geral, ainda não descobrimos o caso do humor sarcástico das lendas e reportagens



André Forte

Mãe zebra da edição, escreve sobre tudo e todos, e ainda foi obrigada a tirar seu lugar da capa



Gilsonmar Livramento

Primeiro jogador de novo profissão "Cartógrafo Gamer" durante os clássicos de Moonwalker e The Simpsons



Marcus Garret

O "Papa" brasileiro do Atari, muitos fazem pedidos de que dourela em que o console brasileiro nunca se foi



Douglas Vieira

Especialista em Chrono Trigger, fez questão de terminar tudo de novo... e de novo... para mover sua história



Marcos Souza

Ativo a milha horária! Depois de cinco na conta do Muro, deitou a projeto gráfico e nasceu a revista



José Júnior

Acho a revista bonita de verdade? Deposite para o jornal também, pois ele fez o acabamento especial



O PAIDOS CLÁSSICOS

Você quebrou o joystick em Decathlon? A culpa é dele!

GRANA PRETA

Na era de Alan e dos primeiros microcomputadores, os jogos de Crane venderam mais de 10 milhões de cópias, o que gerou um faturamento de aproximadamente 200 milhões de dólares.

Crane criou o gênero plataforma e as animações de movimentação

DAVID CRANE

Criador de Pitfall, Freeway e Decathlon, David Crane fundou a Activision e levou o Atari 2600 ao seu limite e glória

Texto: Marcus "Garrettimus" Garrett

Por mais experiente que um jornalista gamer possa ser, entrevistar um ícone como David Crane faz com que o entrevistador volte a ser aquele jogador que passou a infância na selva de Pitfall e quebrou joysticks com Decathlon. É um misto de admiração, empolgação e aquele frio na barriga. Porém, ao menos a insegurança passa rápido.

Aparar de ser considerado um dos grandes deuses dos videogames e donos de jogos que alimentam a nostalgia gamer, Crane é um sujeito para lá de

humilde, fala sem rodeios sobre o que pensa e transpira a paixão pelo que faz. Vamos ao papo de **DIG** e o mestre.

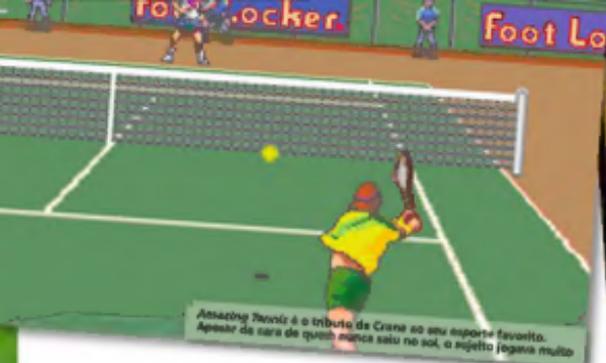
DIG - Você lidava com hardware e eletrônicos desde a faculdade, nos anos 70. O que o motivou a criar jogos?

CRANE - Meu interesse por eletrônica data de minha adolescência, quando eu desmontava aparelhos de tevê e outros produtos para ver como funcionavam. O interesse por jogos é mais antigo. Na infância, sempre que meus amigos e eu

jogávamos jogos de tabuleiro, a leitura/compreensão das regras sempre sobrava para mim. Se alguém inventasse de jogar em três pessoas um jogo que requeresse quatro, eu era o responsável por adaptá-los e modificá-los para que a coisa toda fizesse sentido.

Viciado em jogos e eletrônica, era natural que me interessasse por jogos eletrônicos. A primeira conferência do gênero que participei foi em 1976 e, de antemão, já tinha minhas próprias ideias. Porém, considerei que o momento em que me transformei em designer de jogos aconteceu

em uma quadra de tênis. Sou jogador profissional de tênis. Em 1977, Alan Miller jogava tênis comigo e, após uma partida, ele me pediu que lesse, a título de avaliação, um anúncio que colocaria no jornal no dia seguinte. Ele trabalhava como programador de games em uma empresa chamada Atari e precisava contratar mais gente para o trabalho. Li o anúncio e gostei da ideia. Foi trabalhar, a noite, e escrevi um currículo em um computador que eu mesmo criei para o setor em que trabalhava. Acabei entrevistado no dia seguinte e ofereciram-me uma vaga naquela mesma tarde.



Amazing Tennis é o tributo de Crane ao seu esporte favorito. Apesar de não ser de quem nunca saiu no sol, o sujeito jogava muito



Outlaw foi um grande multiplayer de Bang Bang à Atariana, duelo em 8 bits

Q1G - Você criou três jogos para Atari 2600: Outlaw, Canyon Bomber e Slot Machine. Este foi um grande desafio?

CRANE - Programar para o Atari 2600 era uma tarefa trabalhosa, mas essa era justamente a graça da coisa. Sempre gostei de quebrar-cabeças, e fazer o Atari mostrar um simples objeto na tela era como se fosse o quebracabeça mais difícil da história. Sem entrar em detalhes muito técnicos, o microprocessador executava instruções tão rápido quanto o feixe de elétrons do televisor trabalhava.

Os programas que criávamos tinham de fazer suas escolhas em menos tempo do que o televisor levava para "escanear" uma simples linha vertical da tela. Às vezes levávamos uma semana apenas para otimizar o código.

Outlaw foi minha primeira tentativa, uma prova de fogo. Na verdade, fui ambicioso em demasia, adicionei dois jogadores, duas bolas de revólver e um objeto central que era perseguido por eles. O melhor dessa primeira tentativa foi que, ao aprender a desenvolver esses elementos, soube que poderia implementar ideias bem mais complicadas em futuros jogos; só precisaria de tempo e esforço. "561"

Canyon Bomber foi um tipo de desafio diferente. No começo da era dos games, havia muito mais jogos de arcade do que domésticos. De fato, a Atari concebeu o modelo 2600 como uma forma de levar seus títulos de arcade para o lar dos consumidores, portanto, o pessoal de design estava sempre sob pressão para adaptar os sucessos das máquinas de Típerama para o Atari 2600. Havia dois sucessos na ocasião: Canyon Bomber e Depth Charge. Olhei para ambos e notei algumas semelhanças.

Só por diversão, tentei e acabei conseguindo programar e colocar ambos em um único cartucho de Atari. Imaginem o quão difícil era adaptar um único jogo, ou seja, ter de transformar uma máquina de US\$4 mil em um videogame de meros US\$100. Sinto muito orgulho por ter conseguido adaptar dois títulos de arcade, colocando-os em um único cartucho de 2 Kbytes.

Q1G - Quando você e os seus amigos (Larry Kaplan, Bob Whitehead e Alan Miller) deixaram a Atari, vocês imaginavam que a nova empresa, a Activision, seria tão importante?

CRANE - Essa história de como deixamos a Activision é bem comentada e todo mundo praticamente já sabe, mas o ponto

importante por ter acontecido da forma como aconteceu. Conforme a empresa cresceu, atraímos os melhores profissionais para cada departamento. Era um sonho de companhia e foi uma época mágica para indústria do videogame.

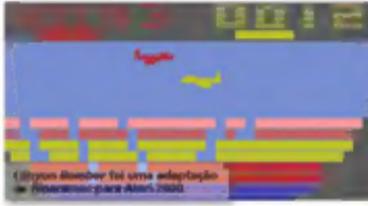
Q1G - Pitfall! é a sua obra-prima. Como surgiu a ideia? Você, afinal, criou o gênero plataforma?

CRANE - Se você analisar o desenvolvimento de jogos no fim dos anos 1970, verá que houve poucas tentativas de animar figuras nos jogos. O jogador controlava tanques, jets, raquetes e outros itens "animados" - e isso por causa do limitado número de pixels que se podia mostrar na tela, o que não proporcionava uma animação suave.

Eu desenvolvi, em 1979, um personagem cujo realismo humano, para a época, era algo diferente do que existia - e antes mesmo de ter em mente algum jogo específico. Meu "bonequinho" acabou guardado por mais um tempo enquanto eu desenvolvia outros projetos. A cada vez que começava a desenvolver um jogo, eu me

lembrava do "pequeno corredor" e imaginava um game em que pudesse usá-lo. Cheguei a tentar um de polícia e ladrão em que o homenzinho fugia da polícia, porém, não gostei da ideia e guardei o personagem.

Por fim, em 1982, estava em um período vago e decidi, de uma vez por todas, desenvolver um jogo para o meu pequeno corredor. Sentei-me com um pedaço de papel em branco e desenhiei o boneco no centro da folha. Então disse: "OK, já tenho um homenzinho que corre. Agora vou criar um caminho para ele correr...". Desenhiei duas linhas no papel. "Onde fica esse caminho? Vamos colocá-lo em uma seta". Desenhiei algumas árvores. "Por que ele corre?". Então, desenhiei



Canyon Bomber foi uma adaptação de Resarcimento para Atari 2600.

principal, na verdade, foi o desceço com que o gerenciamento da Atari nos tratava. Nós quatro produzimos jogos que renderam 80 milhões de dólares para a empresa em 1978. O montante representava 60% do faturamento! Nossos produtos e ideias eram muito bem recebidos pelo público, mas a gerência da Atari não nos via com essa importância, portanto, não éramos reconhecidos devidamente. Decidimos nos por montar nossa própria empresa.

Uma vez na Activision, era fácil ver que tínhamos os talentos certos e a energia positiva necessária. Soma-se a isso um marketing agressivo (graças ao presidente Jim Levy) e voilà: a empresa decolou! No fundo, não foi uma surpresa para nós, podíamos ter feito o mesmo na Atari. No fim das contas, fizemos

tesouros para serem recolhidos, inimigos dos quais escapar etc. E, acreditem: Pitfall! nasceu assim. O processo de criação que descrevi durou dez minutos, mas levei mil horas de programação para que o jogo propriamente dito fosse desenvolvido.

Durante o desenvolvimento, as pessoas passavam por mim, viam a tela na qual trabalhava e ficavam estupefatas. Era óbvio, à época, que jogos de plataforma apresentavam um potencial imenso. Uma vez que um

CURIOSIDADES

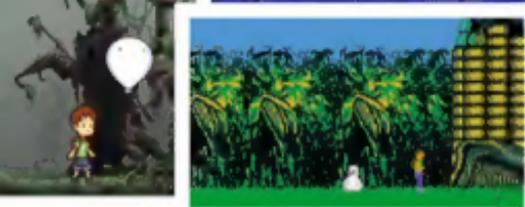
- Em sua passagem pela Atari, David Crane criou e programou os jogos *Double Slot Machine* e *Canyon Bomber*, e ajudou a criar o sistema operacional do microcomputador Atari 800.

- No final dos anos 70, David Crane e vários funcionários da Atari estavam frustrados com as políticas da empresa, que dava pouco valor aos programadores de jogos. Descontentes, resolveram abandonar a companhia para fundar sua própria empresa, a Activision, em 1979. A Activision foi fundada por Jim Levy, um empresário do ramo musical, e pelos seguintes ex-empregados da Atari: David Crane, Larry Kaplan, Alan Miller e Bob Whitehead.

- Na Activision, David Crane desenvolveu, dentre outros, os seguintes jogos: *Dragonst, Action Drog, Laser Blast, Freeway, Grand Prix, Skateboardin', Pitfall!, Pitfall! II, Lost Cavens, Decarnas, Ghostbusters e Little Computer People*; sendo os dois últimos desenvolvidos exclusivamente sob sua tutela.



Decathlon: consistia de duas no quadrado-quadrado de Joystick



O GAROTO E A BOLHA
A Boy and his Bubble (1985, NES) é a aventura de um jovem caçador de fantasmas. Ele conta com a ajuda de uma bolha capaz de se transformar em pára-quedas, escada e outros utensílios. O segundo episódio, The Rescue of Princess Blabber, foi lançado para Gameboy e o Nintendo Wii recebeu este ano uma versão com visual belíssimo e novas funcionalidades.

boneco era criado e inserido em um contexto, o número possível de aventuras era praticamente ilimitado, só dependia da imaginação do designer.

DIG - Como era programar para o Atari 2600? Existiam "manilhas" para que o console fizesse coisas para as quais não foi criado?

CRANE - O 2600 era mais versátil do que seus criadores imaginaram. Porém, isso acabou acontecendo por sorte; para compreender melhor o coração do console, seus circuitos integrados. Os designers dos chips, inicialmente, tinham a missão de criar um chip de vídeo que pudesse trabalhar com dois jogos: Tank e Frog. Desenvolveram o projeto, mas descobriram que a produção ficaria cara. Tiveram, então, um encontro com os programadores para pensar em maneiras de tornar o chip menor, barato. Remodelaram o projeto e o fizeram de uma forma em que muitos dos processos realizados antes, no próprio chip, passariam a ser feitos via software, via programação. A programação, é claro, fica bem mais difícil, o programador precisava compensar, via software, as deficiências de hardware do console.

A meu ver, a mágica estava justamente aí: mais poder para o programa, menos para a máquina; e o que muda realmente de um jogo para o outro é a programação, é o cartucho. O Atari, sobre a mesa da sala, era sempre o mesmo. Como o programa tinha controle absoluto sobre o hardware, quase que diariamente achávamos novos jeitos de se criar imagens diferentes que possibilitassem jogos inovados, ou seja, descobríamos novas possibilidades para o mesmo aparelho. Essa era a diversão de se programar para o Atari 2600.

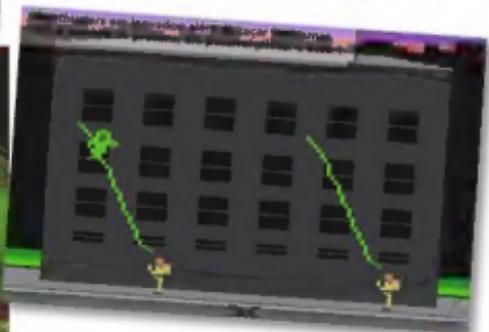
DIG - Você criou Decathlon, um jogo idolatrado no Brasil. Aqui ele também é lembrado como "destruidor de joysticks".

CRANE - Decathlon é lembrado como o único jogo clássico que propiciava exercício aeróbico. As pessoas quebravam e até mesmo atancavam o manche do joystick na ânsia de vencer uma corrida. A verdade é que os melhores jogadores jamais se moviam ou faziam força, ganhavam ao meser minuscularmente o joystick para os lados. Ainda bem que não houve casos de pessoas que se machucaram com Decathlon, apenas danificavam o equipamento.

DIG - Sobre Ghostbusters, você assistiu ao filme antes do público? Como funcionou o uso da música tema do filme no game?

CRANE - Quando um filme está em produção, o estúdio envia cópias do script ou de storyboards para empresas a fim de procurar oportunidades de licenciar produtos ligados a ele. É assim que brinquedos e outros produtos chegam às prateleiras na época em que um filme é lançado. Porém, com games a coisa não funciona assim, pois se leva tempo para programá-los e geralmente eram lançados um ano após a estreia de uma película.

Quando o roteiro de Ghostbusters foi enviado para mim, eu já preparava um jogo original, Car Wars, em que o jogador equipava seu carro com armas e equipamentos para guerrear nas estradas. Eu li o roteiro e decidi usar a ideia do jogo original e adicionar elementos do filme. Eu customizei a parte dos carros e das ruas, montei a tela do mapa da cidade, adicionei temas dos Caça-Fantasmas e criei, na minha opinião, um jogo divertido por si



só, mas relacionado aos caçadores de fantasmas.

Quando o filme saiu e foi um sucesso estrepitoso, todos pensaram que eu era um gênio. Eu fui prático.

Em relação à música tema, que era um sucesso das rádios, nossa licença de uso a incluía. Então adicionamos a abertura do game que continha a música e que, também, apresentava o esquema da bolinha saltitante para que a pessoa pudesse acompanhar a letra na tela. Não tive tempo de programar essa sequência, então passei a tarefa a Garry Kitchen, Dan Kitchen e Alex DeMeo, do Centro de Design da Costa Leste. Adicionei, porém, um driver de áudio em que trabalhei e foi possível colocar o refrão "Ghostbusters!", em áudio mesmo, na música. Na época, infelizmente, o Vale do Silício e Hollywood eram mundos distintos. Jamais tive a chance de conhecer o elenco ou qualquer técnico que trabalhou no filme.

OG - Little Computer People é o predecessor de simuladores como Sim City. Já considero criar uma versão atualizada?

CRANE - Little Computer People foi um projeto divertido, resultado do trabalho de várias pessoas, inclusive de gente que já estava envolvida antes mesmo que a Activision fosse adquirida. Quando tomei ciência do trabalho inicial, me envolvi, criei a personalidade dos personagens e a interatividade deles. Infelizmente, não foi um sucesso de vendas. Poderia ter recebido sequências se tivesse vendido bem.

Pensei em fazer um remake, uma versão para a Internet. Porém, as pessoas não se dão conta do quão difícil é trabalhar em personagens com características humanas. Cada pixel de cada objeto que se vê na tela deve ser programado para interagir com personagens humanos. O jogo original foi um grande projeto, se fosse feito hoje (é levado a sério), tomaria uma equipe enorme e levaria anos de produção. Claro, acabaria se tornando caro para produzir e se correria o risco, outra vez, de não ser um sucesso comercial.

OG - Em 1986, você trocou a Activision pela Absolute. Por que a mudança?

CRANE - Deixei a Activision por que, prioritariamente, não era mais a empresa que ajudei a criar. Pessoas erradas assumiram

o negócio e a coisa começou a ir para um lado que me desagradou. Já não era mais divertido estar lá. Ingressi na Absolute para me divertir novamente.

Sempre gostei de trabalhar com Garry Kitchen e a Absolute estava só começando a produzir jogos. Na verdade, a empresa começou sob a alçada de Imaginering e produzia jogos para terceiros, não os publicava diretamente. Ela, por exemplo, produziu a famosa série de jogos dos Simpsons para a Acclaim. Comigo na equipe, a Absolute produziu vários jogos bons para sistemas de 8 e 16 bits, e alguns para o "bom e velho" Atari 2600.

OG - Quanto a David Crane's Amazing Tennis, as diferenças de hardware entre o SNES e o Mega Drive influenciaram no design?

CRANE - Amazing Tennis foi desenvolvido para Super NES. O hardware daquele console tinha um modo gráfico especial e ideal para a perspectiva em 3D de uma quadra de tênis. Quando o jogo foi portado para o Mega Drive, tivemos que fazer adaptações, mas a diferença primária está no hardware. Se você é um classic games, prefira a versão do Super NES; é a melhor.

OG - Hoje você cria jogos para web na Skyworks. Apesar das enormes diferenças de programação entre a época do Atari e a de hoje, você apontaria semelhanças entre os universos?

CRANE - Eu e Garry Kitchen gostávamos de trabalhar juntos, então em 1995 decidimos unir forças de novo. Naquela época, a Internet engatinhava e as pessoas começavam a "surfar" em maior número com o uso de modems. Fundamos a Skyworks com o intuito de criar jogos para esse público.

Gary e eu desenvolvemos jogos para virtualmente cada sistema de videogame desde os anos 1970, e decidimos voltar a Internet como nada mais que uma nova plataforma de jogos. Nossa experiência de desenvolver jogos para os primeiros

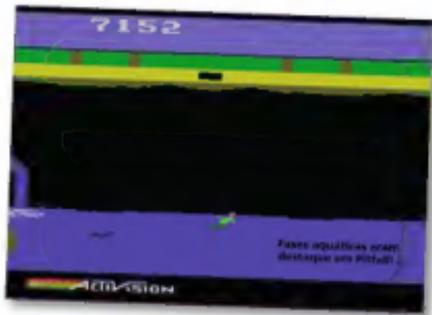
consoles (pequenos ROMs) foi um ponto-chave para manter o tamanho dos arquivos, pequenos, e para torná-los capazes de ser baixados via modem. Escolhemos o Shockwave como a plataforma de desenvolvimento, pois o usávamos desde que criamos.

Nem tudo era fácil, havia, sim, o desafio. Hoje, as pessoas gastam bilhões de dólares online sem pensar duas vezes. Por outro lado, lembrando-se cuidadosamente de 1995, vemos que as pessoas tinham medo de usar o cartão de crédito para compras via Internet e, de maneira mais arraigada na cultura de então, a Internet pressupunha coisas gratuitas, livres.

Para enfrentar a situação, criamos um novo modelo de negócio. Associamos-nos de grandes empresas e mostramos que colocar suas mensagens em jogos eletrônicos podia ser um ótimo negócio, uma ótima forma de atingir o público alvo pretendido. O anunciante, então, pagava à Skyworks para que um jogo fosse desenvolvido e que contivesse sua marca; o cliente, por sua vez, publicava o jogo em seu site, e o consumidor final tinha acesso ao game de graça. Esse negócio passou a funcionar tão bem que, após nossa criação, alguém da imprensa chamou o termo Advergaming. Sabemos quando algo que fizemos funciona quando alguém cria um termo novo para descrever a ideia.

No fim das contas, fazemos o que fazíamos na época do Atari. Assim como existe o termo Advergaming, ouvimos atualmente o termo "Casual Games". São jogos que, diferente dos entusiasmados e violentos títulos de PlayStation ou Xbox, podem ser aprendidos em um minuto e jogados brevemente, digamos, em um intervalo de trabalho em sua empresa. Os jogos casuais são divertidos para qualquer um, não só para jogadores hardcore. Surpresa: eles são exatamente como Pitfall!.

Os nossos jogos dos anos 1980 foram criados com a família em mente. Criávamos jogos que um pai pudesse jogar



Faces aquáticas eram desafiador para Pitfall!

• Pitfall! foi considerado "Videogame do Ano", em 1982, e ficou no topo das vendas por 64 semanas consecutivas.

• David Crane era genial também com hardware. Uma de suas criações foi o "Display Processor Chip", ou DPC, um chip especial que possibilitou melhores gráficos e músicas para Pitfall II: Lost Caverns.



• A Activision, graças à visão do presidente Jiri Levy, tratava os programadores como celebridades. Tal era a importância de David Crane e de outros que, no manual de instruções dos jogos, era comum ver uma foto e a autógrafa do programador em questão.

• Crane costumava gastar oito meses no projeto de um jogo. Geralmente, os dois primeiros eram usados para a criação do game requirement dito e para a elaboração das telas; e os demais eram usados para a conclusão e o refinamento do código, dos gráficos e da jogabilidade.

com seus filhos. E, na verdade, as melhores ideias do passado acabam aparecendo de novo.

Já notaram como muitos dos jogos criados por empresas grandes se parecem? Há uma razão para isso. Quando se gastam US\$20 milhões na criação de um game, os investidores precisam ter a certeza de que o título será um sucesso. Por isso, jogo-se dinheiro em jogos que sigam o padrão de sucesso dos jogos anteriores. Antigamente, a originalidade vinha dos designers. Agora, só temos originalidade se os jogadores a solicitarem. Você escolhe o que compra. Se as pessoas fossem mais seletivas na compra, as grandes empresas entenderiam o recado. Tudo o que se pode fazer é jogar "Casual Games" online. São divertidíssimos e os melhores não levam mais que um minuto para aprender, mas horas para dominar. Divirtam-se jogando!



**EXTRA! EXTRA!
EXTRA! EXTRA!
EXTRA! EXTRA!
EXTRA! EXTRA!**

Extra! Extra! Quanto leitores engasgados!



A REALIDADE VIRTUAL FOI REAL?

Uma das maiores apostas dos anos 90 e o que veio dela

Essa época é marcada por descobertas científicas que fascinam, preocupam ou pelo menos rendem assunto. Na primeira metade da década de 1990, a pauta era a realidade virtual.

Técnicamente, com o devido equipamento, uma pessoa poderia ter qualquer tipo de experiência sem sequer precisar sair de casa. Os entusiastas da realidade virtual pregavam que logo poderíamos usar a mesma para esquiar nos Andes ou viajar pelo espaço. E embora a tecnologia e a computação tivessem dado um avanço enorme

nas décadas de 1980 e 1990, ainda estávamos muito longe da realidade virtual que vimos em Star Trek.

A indústria de games viu no tema um meio de atrair o público e aumentar suas contas bancárias. Investiram em games poligonais como *Star Fox* e *Virtua Fighter*, que eram apelidados de "virtuais" pois eram mais realistas que jogos 2D, como *Sonic* ou *Super Mario*.

Outras vezes, produtoras usavam máis e lançavam acessórios. Produtos que levavam o jogador "para dentro do game". As vezes lançavam até fliperamas baseados neste tema...



Essa combinação trouxe de imediato, um jogo de câmeras fixa e câmeras em movimento, melhor tecnologia e melhor que qualquer fliperama que já recebeu.

1 COMEÇOU NOS FLIPERAMAS

Os primeiros jogos que tentaram criar uma experiência básica de realidade virtual foram fliperamas japoneses. Geralmente eram máquinas enormes, com cabines que simulavam cockpits de caças militares ou veículos similares. Sentado dentro da máquina, o jogador balançava como chocalho graças aos movimentos que buscavam simular o veículo do jogo. Isso não era realidade virtual, mas simuladores que enganavam os sentidos do jogador com hélices, motores e movimentos.

"O futuro já chegou à fo re. Jogos de realidade virtual começaram a invadir os arcades da gringa com o *Flying Ace* e o último lançamento para *Virtuality 1000 5D*... O ângulo de visão muda conforme o movimento de sua cabeça (a *Virtuality* é um capacete com uma tela embutida). O outro, *Grid Buster*, é para o *Virtuality 1200 CS*, versão que se joga de pé... você tem de "entrar" um robô, deslizando os adversários num estilo Battle Tech."

Revista Videogame, edição #26, Setembro de 1993

Estas máquinas eram produtos da companhia *Virtuality Group*. Elas simulavam com uma certa precisão



um ambiente virtual, mas os gráficos eram bastante primitivos e o custo das máquinas (em torno de US\$65 mil a unidade) era proibitivo para a maioria dos arcades ou parques de diversões que estivessem interessados em tê-las. Mesmo assim, estas máquinas tiveram um sucesso razoável ao longo da década de 90 e ainda estão disponíveis para venda ou também para locação privada.

Infortunadamente (e obviamente) estas engenhocas nunca chegaram ao Brasil e são um bocado obscuras hoje em dia, mas mesmo assim, são os itens mais bem sucedidos de

3. BOLA VR

Em 1991 a Sega anunciou o lançamento do Sega VR, um periférico para seu console Mega Drive. O aparelho seria uma espécie de óculos, em feltos de cristal líquido e fones de ouvido estereo, que fariam com que os jogadores entrassem de cabeça (fisicamente, pelo formato do aparelho) nos games que rodassem nele.



"Nós precisávamos garantir poderíamos experimentar o universo 3D sem precisar da TV! Sega VR ficaria em panoramas do jogo em 360. O jogador submergia numa jornada de gráficos, cores e sons nunca vistos e ouvidos num Mega. Até a nova concepção que prometeu usar tecnologia, a Sega já desenvolveu uma frute de jogos para o sistema."

Revista Supergame, edição #38

De fato, a Sega começou a desenvolver quatro títulos para o aparelho: *Guitar Racing*, *Nuclear Rush*, *Avatar Runner* e *Iron Hammer*.

O Sega VR nunca chegou a ser lançado. De acordo com a Sega, a produção do aparelho parou porque seus games eram tão realistas que os seus usuários poderiam esquecer os estímulos jogando. Se tivessem tentado escapar dos perigos do jogo e se machucar no processo



e tempo para a tela. Em outras palavras, você poderia jogar *Street Fighter II* e, por meio de seus movimentos, se sentir um lutador de verdade - pelo menos é o que as propagandas diziam (Imagine apertar um botão no meio da sala)

"Você lembra de seu primeiro jogo? Já viu? A realidade do futuro são os "controles virtuais" que transmitem seus movimentos para a tela, graças a uma espécie de "campo de força". O novo controle para Mega Drive, *Activator*, cria um campo magnético e térmico que transmite com fidelidade os movimentos do jogador para a tela (Imagine o *Armadillo* estaca para encerrar um *Kick and Punch!*")

Revista Supergame, edição #20, Maio de 1993

Exa uma base sólida. Então por que o *Activator* não fez sucesso e quase ninguém quisá falar dele? Em primeiro lugar, não funcionava mal. Claro, o dispositivo conseguia detectar movimentos simples como



torções ou chutes, mas coisas mais complexas, como digamos, um *Hadouken*, já era mais difícil. Era particularmente impossível jogar *Street Fighter II*, quem dirá *Street Champions*, que, ironicamente, foi o jogo para o qual o *Activator* foi lançado.

Em segundo lugar, era exaustivo usar o *Activator*. Uma coisa é usar o controle do Wii, que detecta movimentos com o controle, os transmite para a tela e, bom, FUNCIONA. Outra, é jogar com *Activator* e ficar pulando, chutando e andando no mesmo lugar por quarenta minutos enquanto se tenta terminar *Streets of Rage 2*. Especialmente porque metade destes movimentos acabava não sendo transmitido para o jogo de forma satisfatória. Terceira era um veneno jogar com o *Activator*

3. O ACTIVATOR DA SEGA

Em 1993, a Sega decidiu criar uma nova forma de se jogar (fazendo uso de esforço físico). Como? Com o Sega *Activator*, de que outra forma? O Sega *Activator* era um octógono de plástico que o jogador levava colado no chão e, uma vez em seu centro, todo o qualquer movimento feito dentro dele seria captado por sensores infravermelhos

VIRTUAL BOY

É eis que em 1995, cascada de faturo: milhões com seu console de 16 bits, a Nintendo resolveu perder uma grana (eja lançado um console "portátil" que é até hoje considerado o maior fracasso de toda a história da empresa).

Para coar o aparelho, ele foi projetado por Gunpei Yokoi, designer responsável pelo *Game Boy* e produtor de *Melody Lo*. Uma receita para o sucesso, certo? Ou não. Como todos pensam:

"Uma das sensações de Nintendo em suas Vegas foi a apresentação do

protótipo do console *Virtual Boy* segundo Jeffrey Holt, supervisor de análise de produto da Nintendo de America, "o *Virtual Boy* gera dois pontos em dois displays planos, constituídos por LEDs (luzes emissoras de luz, em uma matriz de 384 x 224 pontos). Esta matriz, chamada de *Phase Linear Array* é refletida por espelhos móveis, desloca-se dentro do aparelho de modo que quanto mais próximo estiver o ponto de imagem do espelho, mais a frente se formará a imagem, criando portanto, sua própria percepção tridimensional."

Revista Videogame, edição #47, março de 1995



...mas parecia bem complicado e tecnológico? Mas será que funcionava? A Nintendo revelou títulos como *Mario Bros* e *Teles* e os lançou com uma perspectiva 3D. Era, basicamente, mas não cumpram o que a empresa prometeu, como um sistema holográfico que projetava as imagens no ar. E mais, o *Virtual Boy* podia causar dores de cabeça se usado por muito tempo, tanto que um aviso acompanhava o aparelho, aconselhando os jogadores a não ficarem muito tempo com ele ligado.

"Segundo Jeffrey, "o *Virtual Boy* é inofensivo aos olhos do jogador" garante. Mas é Nintendo está estudando a possibilidade de limitar com um tempo máximo o tempo de jogo contínuo para quinze minutos."

Ou seja, a Nintendo sabia que o aparelho causava dores de cabeça e mesmo assim o lançou. Boa!

E quando o aparelho fracassou, o que eles fizeram? Colocaram a culpa de tudo em Gunpei Yokoi, afinal de contas, ele havia desenvolvido esta monstruocidade.

CONCLUSÃO

As tentativas de criar um mundo em 3D, através de óculos, não foram suficientes para a Nintendo. O que não tinha sucesso foi a não ser que o *Virtual Boy* não funcionou em casa. O resultado foi o fracasso do aparelho. O que não tinha sucesso foi a não ser que o *Virtual Boy* não funcionou em casa. O resultado foi o fracasso do aparelho. O que não tinha sucesso foi a não ser que o *Virtual Boy* não funcionou em casa. O resultado foi o fracasso do aparelho.





O QUE DIZIAM POR AÍ... E NO QUE DEU, AFINAL

TECTON NA MA FURTE

Este é o primeiro de uma série de jogos que usa o formato discado sobre o estilo do Brasil em relação às potências mundiais. Com relação de fora fechada, a Tec Toy saiu na frente e lançou o Saturn, três dias antes que os americanos. O console brasileiro vem com Virtua Fighter no mercado. Mas não fica só nisso. Mes quatro títulos foram colocados no mercado: World Wide Soccer, Daytona USA, Planer Dragon e Clockwork Knight. A empresa promete lançar mais quinze títulos até o final desse ano.

Outubro de 1995.

Revista SuperGamePower nº19



Análise OIG: A SuperGamePower costurava defende com fervor a indústria de games no Brasil. Nos anos 90, a Tec Toy traz o grande parte dos lançamentos americanos da SEGA para o país, e, em 1995, iniciou uma fase gloriosa em que conseguia lançar as novidades simultaneamente com EUA e Japão.

Resumindo, o Sega Saturn foi lançado antes no Brasil, chegando às lojas em 9 de maio de 1995 (os americanos só puderam comprar no dia 11), mas o preço absurdo de R\$4000 assustaram os brasileiros. Agora, uma observação: Virtua Fighter na memória? O jogo veio em um CD (o seu cartucho, diga-se de passagem).

PROJECT REALITY: GAFADO NA REAL?

A Nintendo Resolveu começar a reconstruir e recuperar o tempo perdido na disputa dos consoles de nova geração. Para isso, pretende lançar um sistema de 32 bits antes antes da chegada do Project Reality. O aparelho terá monitor

próprio e permitirá o contato com a realidade virtual sem auxílio de óculos especiais. O preço é estimado em US\$200 e os cartuchos devem ter preços inferiores aos dos jogos do SNES. Mas não existe nenhuma confirmação oficial até o momento do fechamento dessa edição.

É por falar em Reality, a Nintendo está desenvolvendo três jogos. Comentas que "os dois deve ser a continuação de Super Mario. Outra confirmação é Killer Instinct, produzido pela Namco (fabricante de Battletoads). Essas novidades prometem ser um dos pontos mais altos do Super NES.

O Reality parece que está sendo do fim e chegando à realidade. Até que enfim, na opinião dos consumidores de Nintendo.

Revista SuperGamePower nº4
Julho de 1994.

Análise OIG: O tal sistema de realidade virtual é o Virtua Boy, um dos maiores sucessos da Nintendo na lig 3D. O estranho console de boy não tinha nada, além que os óculos para utilizá-lo havia sim os leis "óculos especiais" eram enormes e absolutamente desconfortáveis.

O Project Reality ganhou mesmo vida (e um novo nome: Ultra 64) e lançou, Killer Instinct (parceria da Nintendo e Rare) e Crusar USA (parceria entre Williams (Midway) e Nintendo) nos liceasmas. O jogo do herói bugido, Super Mario 64, surgiu em 1996, juntamente com a plataforma dominante Nintendo 64.



A experiência e abstrato, protótipo do dispositivo de CD de Sony.

MOON EM LAZAR

A empresa japonesa Nintendo Corp. fabricante dos consoles de terceira geração que levou o mesmo nome, e também do Super Famicom, um console de 16 bit (quarta geração) - este ainda inédito no Brasil, prepara sua nova cartada para o mercado japonês.

Fuata-se de uma união com a mega empresa Sony, tradicional fabricante japonês de equipamentos de vídeo e áudio. O objetivo dessa união é desenvolver um sistema de laser para o Super Famicom. Os jogos serão gravados em um disco laser (CD), aumentando muito a qualidade de imagem e, principalmente, de som. A ideia não é nova: a empresa japonesa NEC já utilizou sistemas a laser em seus consoles de 8 bit, o PC Engine (conhecido japonês) e o TurboGrafx (mercado americano).

Revista VideoGame #2
Fevereiro de 1991.

Análise OIG: os donos de Super Famicom/SNES estão esperando



pelo módulo de CD até hoje, já que o acordo entre as duas empresas foi cancelado e a Sony resolveu começar o projeto PlayStation, que acabou se tornando um dos mais bem sucedidos consoles da história dos videogames. O rival do SNES, o Mega Drive ganhou posteriormente um módulo de CD batizado de MEGA-CD (no Japão), que aqui e nos EUA foi lançado sob o nome SEGA CD.



OS PARCEIROS

"Revelados alguns parceiros do projeto Saturn, da Sega, Capcom, Konami, Taito, Namco, Hudson e Bandai, todas empresas peso-pesado da indústria de jogos. A Sega quer lançar Virtua Fighter e Daytona USA, jogos ao arado. Já mais 130 empresas envolvidas no projeto, que segue misterioso."

Revista Super GamePower nº2
Maio de 1994.

Análise OIG: essa notícia poderia ter acontecido em sua totalidade se não fosse um detalhe: não é a Namco que os parceiros

do projeto. Por isso, a Namco realmente estava apostando suas fichas no projeto da SEGA e rumores cogitavam até Ridge Racer no console da SEGA, mas quis o destino que essa empresa pulasse o mar e ancasse (com exclusividade) Ridge Racer como destaque de estreia do PlayStation, a grande rival do Saturn.





Queríamos fazer uma grande obra, mas ela acabou, mais o resultado é um clássico. RJ/At&T

TAITO E ALG SAEM DOE AMERICAS

"Os arcades norte-americanos sofreram ainda mais quebras com a saída de duas pequenas, mas notáveis empresas do segmento. A japonesa Taito e a norte-americana American Laser Games arrastaram o fim de seus negócios com arcades no mercado americano.

A Taito abandonou todos os seus escritórios norte-americanos, mas continuará distribuindo e fabricando máquinas de arcade no Japão. Conforme a empresa a Accolm será responsável pela distribuição de títulos de compartilhada para os consoles domésticos, mas ainda procura uma parceria para continuar lançando seus arcades no mercado ocidental.

ADEUS, SNK

"Com o fechamento do Neo Geo CD, a SNK entra definitivamente no mercado de consoles domésticos. A empresa anunciou que não vai mais criar licenças de conversão para outros consoles a partir de *The King of Fighters '94*. Du seja, *Samurai 2* para SNes ou Mega, nem pensar! Esses jogos só em Neo Geo agora!"

Revista Super Game Power nº14
Dezembro de 1994

Análise OIG: a SNK apostou tudo

no Neo Geo CD e o cancelamento de conversões para outros consoles acontece a partir de *The King of Fighters '94*. Já medida dura, pouco tempo, já que a empresa voltou atrás e percebeu o prejuízo ao deixar de licenciar suas marcas para o Sega Saturn e o PlayStation.

O videogame da SEGA, alias, foi o primeiro console a receber os jogos de Neo Geo CD e *The King of Fighters '95* não, para Saturn usando um cartucho de expansão de RAM, além de *Fatal Fury 3* e *World Heroes Perfect*.

CURTAS DA CAPCOM

"A saibouse confirmo recentemente algo que muitos estavam esperando e pareciam ser só um sonho: o lançamento de *Resident Evil* para Nintendo 64. Mas parece que o game não está sendo produzido pela própria Capcom, e sim por outra empresa, já que este item tem logo ali na PS e DC. O game do N64 começa onde *Resident Evil 1* parou."

Revista Gamers nº37
Agosto de 1998

Análise OIG: a Capcom enviou o desenvolvimento de *Resident Evil*



para a Angel Studios. O jogo seria para Nintendo 64 com o nome *Resident Evil Zero*. O projeto foi cancelado e o N64 recebeu uma conversão de *Resident Evil 2* em cartucho. O curioso é que o jogo de PS1 consome dois CDs e a versão de N64 saiu em um cartucho de 512 MB, sem perder as CGs e diálogos extras. *Resident Evil Zero* mesmo só surgiu, no Game Cube.

NOTÍCIAS AO LONGO DO TEMPO

O LÍMITE DO TEMPO

Hoje, a maioria dos jogos de ação tem um limite de tempo para ser jogado. Isso é uma tendência que vem se tornando cada vez mais comum. O jogo de ação mais vendido do mundo, *Call of Duty: Modern Warfare 2*, tem um limite de tempo de 12 horas para ser jogado. Isso é uma tendência que vem se tornando cada vez mais comum. O jogo de ação mais vendido do mundo, *Call of Duty: Modern Warfare 2*, tem um limite de tempo de 12 horas para ser jogado. Isso é uma tendência que vem se tornando cada vez mais comum.

Muito mais do que

Hoje, a maioria dos jogos de ação tem um limite de tempo para ser jogado. Isso é uma tendência que vem se tornando cada vez mais comum. O jogo de ação mais vendido do mundo, *Call of Duty: Modern Warfare 2*, tem um limite de tempo de 12 horas para ser jogado. Isso é uma tendência que vem se tornando cada vez mais comum. O jogo de ação mais vendido do mundo, *Call of Duty: Modern Warfare 2*, tem um limite de tempo de 12 horas para ser jogado. Isso é uma tendência que vem se tornando cada vez mais comum.

Hoje, a maioria dos jogos de ação tem um limite de tempo para ser jogado. Isso é uma tendência que vem se tornando cada vez mais comum. O jogo de ação mais vendido do mundo, *Call of Duty: Modern Warfare 2*, tem um limite de tempo de 12 horas para ser jogado. Isso é uma tendência que vem se tornando cada vez mais comum. O jogo de ação mais vendido do mundo, *Call of Duty: Modern Warfare 2*, tem um limite de tempo de 12 horas para ser jogado. Isso é uma tendência que vem se tornando cada vez mais comum.





GALERIA OLD. PARTE 1

Momentos de dor que nunca esqueceremos. [Clic aqui para ver a galeria completa](#)



MEDIA MAN



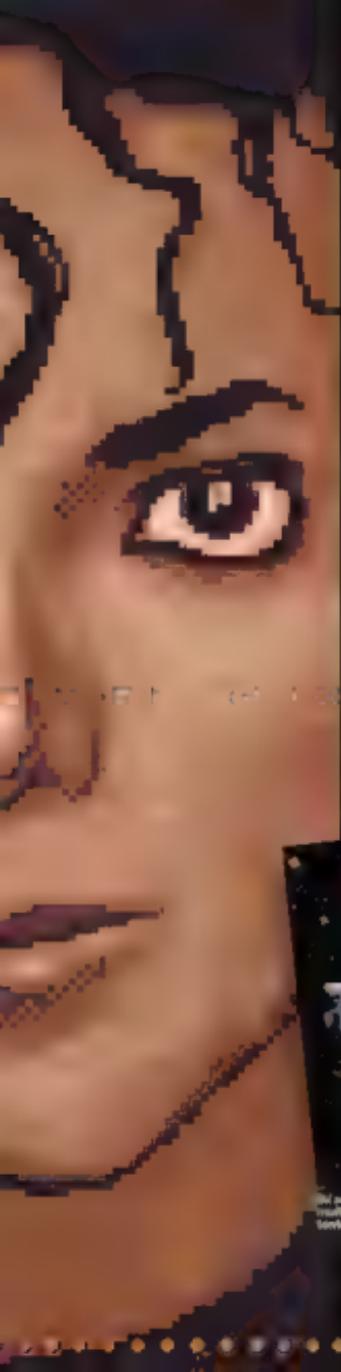
Media Bragas vai impressionar, pois possui personagens
como você mesmo lá dentro. Claro, isso porque Media
foi criada para simular tudo de uma forma ter sua vontade
total e muito mais... e as melhores, pesquisas e estratégias
são de aqui simplesmente não faltam. Oh, e dar!!



CAPA

Rei do Pop e dos arcades e Mega Drive

Michael Jackson nos games



...astro ou excêntrico
 ...platare...
 tanto quanto eu ou você

Diretor: André Faria e Anne Hildebrand
 Canário: Gilsomar Litramonte



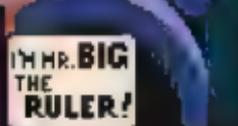
...de uma forma que não se vê...
 ...do papa João Paulo II. De...

...de assistir por um bocado de...
 ...de reflexão, também sempre...
 ...gratidão... e dedicação...
 ...sua vida... e a vida...

...de uma... e a vida...



...de uma... e a vida...



com poder de fogo e bastante versatilidade. Michael Jackson é um "assassino" ligeiramente agressivo. O nível mais difícil do jogo é considerado o nível mais difícil de todos os jogos.

DUPLA BRAGA

BRATA GRANA

2008 anos após o lançamento

o lançamento de games baseados no filme que ele havia lançado. O melhor, baseado na história da série de filmes, uma vez que ele é o único que teve algum sucesso.



A saga deu duro (já lá na época a empresa gostava de games de gênero) e, com a consolidação do estilo, saíram suas primeiras obras: o primeiro jogo de Michael Jackson e o primeiro jogo de Streets of Rage.

O primeiro jogo de Streets of Rage foi lançado em 1989, para o sistema de jogos de console. O jogo era um beat 'em up, no estilo de Double Dragon ou Final Fight, e rodava no hardware Sega System 16. Aqui, o jogador tem de guiar Michael Jackson ao longo de várias câmaras, espalhando um bom número de golpes para vencer as potências criminosas.

Interessante que Michael Jackson nos dá um exemplo de como se pode fazer um jogo de ação, mas sim, a grande falta de energia e poder mágico, o que demonstra que ele não sabe muito mais sobre que aqueles mestres do Streets of Rage.



Interessante, em vez de fazer um jogo beat 'em up com scrollagem

o Alan Stern, a saga preferiu usar uma perspectiva horizontal, o que permitiu que esse gênero de estratégia tenha mais de um jogador e de arcade.

Uma característica comum aos games de paródia de jogos é a presença de elementos que misturam todos os ingredientes. No jogo Streets of Rage, o jogo de luta, Alan Stern tinha capitais suíças e por isso se viu... mas Michael Jackson.

...o jogo de luta, Alan Stern tinha capitais suíças e por isso se viu... mas Michael Jackson.

MAIS PARTICIPAÇÕES NO CINEMA

Moonwalker não foi a única investida de Michael Jackson no cinema. Ele já havia dado seu passo na tela muito antes disso. Sua estreia no cinema foi no filme *O Mágico Inesquecível (The Wiz)* de 1978. O filme era uma versão moderna do clássico *O Mágico de Oz* e estrelava Diana Ross, a melhor amiga do cantor como Dorothy. Aqui, Michael fez o papel do Espantalho, que nesta versão era feito de led. Uma vez que o mundo de Oz aqui foi reinventado como uma versão mais fantástica da cidade de Nova York, a mudança se mostrou bastante adequada. MI também fez uma ponta em *Historias de Preto II*, onde fica enchendo o saco do 2nd para se tornar um agente oficial da MB. Por fim, Michael criou o surto metágeno *Ghoxit*, que tem quase quarenta minutos de duração e foi baseado em uma obra de Stephen King.



Artificamente burlo era mais discreto. Até os vilões se vestiam como "bons pintas".

STAGE 1 - CAVERN

A versão arcade foi a primeira lançada, com base no filme. Apesar do apelo no visual e na abordagem em perspectiva isométrica, *Avatar* tem falhas, o que destaca este game das demais versões posteriores. Foi o fato da SEGA seguir a mesma linha lógica de desenvolvimento. A primeira fase, por exemplo, lembra bastante o esconde-esconde subterrâneo do filme. Enquanto a versão para videogames tem esse cenário do Club 30, a versão arcade tenta rememorar a filme e começa como se fosse um flashback e mostra como Michael atravessou o caminho de MI. Big, o vilão do jogo, os eventos vistos aqui, na verdade, remetem a um trecho da última fase da aventura e este é o motivo pelo qual esta fase só terá um segmento e não há um chefe, ao contrário das demais que sempre se dividem em três etapas. A trilha de fundo é Bad.

Na versão arcade era possível escolher três cores diferentes de Michael.



linha o poder da dança! O herói começava a dança com tudo que tinha dentro e os inimigos na tela tentavam acompanhar seus movimentos. Logicamente, eles não conseguiam e caíam mortos em seguida. O que os matava? Exaustão? Um ataque cardíaco súbito? Saber que jamais seriam

bons como o Rei do Pop? Não importa, a lição aqui é: não se meta com o Michael Jackson.

A versão Arcade podia ser jogada por até três pessoas e cada uma controlava Michael Jackson com um tema de cor diferente. Muito estranho, mas MI já pode virar carro e robô,

então se multiplicar deve ser moleza para ele.

Porém e infelizmente, nem tudo eram flares no reino dos Ripenanas. Moonwalker sofria da "bateria suicida" da Sega, um problema notório em muitos jogos da empresa, que paravam de funcionar adequadamente ou simplesmente gifavam quando a bateria da máquina estava próxima ao fim de sua vida útil.

Não foi apenas isso: Ripenanas que Michael Jackson brilhou, pois a Sega também preparou versões domesticadas para a quinzada promíscua demais para sair de casa e jogar os títulos de seu idolo naquele boteco suspeito da esquina.

MICHAEL, NOS CONSOLES

A versão do qual todos se lembram com carinho foram as lançadas para os consoles domésticos da Sega. Os jogos eram virtualmente idênticos, exceto pelas óbvias diferenças de hardware entre o Master System e o Mega Drive.

O jogo começa no Club 30, cassino do clip Smooth Criminal. Michael joga uma moeda na jukebox logo na entrada do lugar e com isso as luzes se acendem e a música começa a tocar.

Michael não ataca bate nos inimigos com *Heiloukens* aqui, mas usa de seus incontáveis passos de dança para destruir os gangsters que se atreveram

TRILHA SONORA DA VERSÃO MEGA DRIVE



STAGE 1

Club 303
Trilha Sonora: Smooth Criminal
Ataque Especial: Smooth Criminal



STAGE 2

Street
Trilha Sonora: Beat It
Ataque Especial: Beat It



STAGE 3

Woods
Trilha Sonora: Another Part of Me
Ataque Especial: Thriller e Billie Jean



STAGE 4

Caves
Trilha Sonora: Billie Jean
Ataque Especial: Bad



STAGE 5

The Enemy Hideout
Trilha Sonora: Smooth Criminal,
Beat It e Another Part of Me



"That this is Thriller, Thriller night
'Cause I can thrill you more than
any ghost could!"

MEGA DRIVE

a capturar as crianças. Cada vez que se move, põe do estribo (ou seja lá o que for aquilo) sai de seus pés e de suas mãos e assim que atinge um vilão, o zumbido a quilômetros de distância. Pois é, Michael Jackson não era chamado de super astro à toa!

A base deste game é unicamente encontrar as crianças ao longo das fases. Elas estão escondidas atrás de janelas, portas, nos porta malas de carros, dentro de bueiros, atrás de arbustos, lapides e por aí vai... acho que você já entendeu o espírito da coisa. Cada vez que encontrar uma criança, ela vai saltitar alegremente, dizer "Michael" e sair voando em uma estrela. Uma vez que toda essa garotada pode voar em estrelas

quando tem vontade, por que não foram isso antes? Tinham que fazer o contato do Michael ao enfrentando gangsters e militares do mal?

Infelizmente, a temática do jogo também é sua maldição. Não há nenhuma indicação de onde as crianças possam estar escondidas, ou quais já foram resgatadas, o que as vezes pode obrigar o jogador a checar novamente todos os locais da fase para achar a última criança... mas tudo isso era compensado pelo poder da dança.

Sim, aqui Michael também é capaz de botar toda a tela para dançar, mas diferentemente de outros jogos, os vilões acompanham seus passos e dançam com a mesma

coreografia perfeita dos video games do astro. Verdade seja dita, estes ataques são muito impressionantes até hoje, pelo simples fato dos programadores terem reproduzido os passos de Michael com perfeição no jogo. É ainda mais incrível se levamos em consideração que as diversas danças de MJ foram enfiadas em um cartucho de Mega Drive.

Michael também podia se transformar em robô aqui, mas era preciso apanhar uma estrela carterite que surgia em pontos aleatórios da fase ao se resgatar uma criança específica. Era um bocado difícil apanhar a tal estrela, mas caso conseguisse, Michael se transformava no mesmo robô inenxo e indutrializante do filme, capaz de voar, disparar lasers e mísseis teleguiados. Se há um sentido para a vida, com certeza é esse.

Apesar de não usar os vocais de MJ (óbvio), o Mega Drive reproduziu fantásticamente as músicas do astro com seus arquivos de MIDI e eles empolgam muito até hoje. De fato, o áudio da versão para Mega Drive é melhor até mesmo que o da versão de Super Nintendo, mas considerando que a versão de



Mega Drive poderia ser ouvida em casa com som cristalino enquanto a de Super Nintendo teria suas canções abafadas pelo barulho infernal de inúmeras outras máquinas ao redor, não é de se estranhar.

Moonwalker para o Master System é uma versão aguçada do jogo para Mega Drive. Para um sistema de 8 bits, possui bons visuais e boa jogabilidade, mas o áudio é de lascar e não vale o esforço. Mesmo assim, a versão de Master não é a pior coisa já feita com o nome do astro...



**HAHA!
You'll NEVER
CATCH ME!**

Falando em anos 90, lembra
da cena do piano em Over
the Garden, com Tom Hanks?



STAGE 2 - AMUSEMENT QUARTER

No mundo avulso, entre cada fase há uma animação que mostra que os inimigos sempre repetem as mesmas três coisas (Katie, Sean e Zeta) - que estranhamente surgem repetidas em algumas fases. Ah, sobre sua liberdade de expressão e ser hero dos games dos anos de 1990 era legal na versão videogame ao brincar a Katie, e durante de réplicas dela para se salvar. Bubble, o personagem que foi resuscitado de 60 na vida real, aparece quando você lembra o personagem da regata todas as coisas da fase. Corre isso, por algum motivo, Michael assume sua forma robótica. Na versão para videogame, no lugar de Bubble surge uma versão colorida.

Tanta fase não um bug tão ruim da série. Ao usar o ataque especial Doris Magic, a música toca de maneira totalmente desconhecida. Mas quem liga para isso na época? Ahá, quem liga para isso ainda hoje? De Michael dançando no game continua sendo legal. A ilha deste cenário é Smooth Criminal.



